



נווט אל המטמון מדריך משתמש מפורט

למורים, למפעילים, ליוצרי משחקים ולשחקנים

כלי ליצירת משחקי למידה אינטראקטיביים מבוססי מיקום

תוכן העניינים

1	היכרות עם נווט אל המטמון	3
2	תפקידים במערכת ומה נדרש לפני תחילת הפעילות	3
3	תהליך הפעלה בקצרה	4
4	מדריך ליוצרי משחקים ולמורים	4
5	מדריך לשחקנים ולתלמידים	6
6	ניהול המשחק בזמן אמת	9
7	המלצות לתכנון פעילות איכותית ובטוחה	9
8	פתרון תקלות נפוצות	10
9	שאלות נפוצות	11
10	רשימת בדיקות לפני פרסום והפעלה	12
11	נספח : תבנית לתכנון תחנה	12

1. היכרות עם נווט אל המטמון

נווט אל המטמון הוא מחולל משחקים ומערכת למידה מבוססת מיקום. המערכת מאפשרת לבנות פעילות בסגנון "חפש את המטמון" או "המרוץ למיליון", שבה המשתתפים מתקדמים בין תחנות פיזיות בעזרת טלפון חכם, רמזים, משימות ותוכן לימודי. ההגעה לתחנה יכולה להיבדק באמצעות מיקום GPS או באמצעות סריקת קוד QR שהוצב בשטח.

בכל תחנה אפשר לשלב הסבר קצר, תמונה, קובץ שמע, וידאו מוטמע ושאלה. לאחר אימות ההגעה ופתרון המשימה, המשתתפים מקבלים משוב, ניקוד ורמז לתחנה הבאה. המפעיל יכול לעקוב אחר ההתקדמות והניקוד מתוך לוח הבקרה בזמן אמת, כאשר רכיב זה הופעל במשחק.

מטרת המדריך – המדריך מסביר את תהליך העבודה משלב הכנת המשחק ועד סיום הפעילות בשטח. שמות הכפתורים וסידור המסכים עשויים להשתנות מעט בין גרסאות או בין התקנים, אך עקרונות העבודה נשארים זהים.

2. תפקידים במערכת ומה נדרש לפני תחילת הפעילות

תפקיד	מה עושים בפועל
יוצר או מורה	יוצרים משחק, מגדירים תחנות, מזינים תוכן, בוחרים אופן אימות, בודקים את המסלול ומפיצים את קוד המשחק.
מפעיל	מלווה את הפעילות בשטח, מסייע במקרה של תקלות, עוקב אחר התקדמות הקבוצות ומוודא שמירה על כללי בטיחות.
שחקן או תלמיד	נכנס באמצעות קוד המשחק, מצטרף לקבוצה, מקבל רמזים, מגיע לתחנות, מאמת הגעה, פותר משימות וצובר ניקוד.

2.1 ציוד והרשאות

- טלפון חכם לכל קבוצה, עם דפדפן עדכני או עם היישומון המתאים, בהתאם לאופן ההפעלה שנבחר.
- סוללה טעונה. בפעילות ארוכה מומלץ לצייד קבוצות בסוללת גיבוי ניידת.
- חיבור אינטרנט זמין. כאשר קליטת הסלולר חלשה, יש להגדיר נקודת מפגש או חלופה מתוכננת מראש.
- אישור גישה למיקום עבור משחקים המשתמשים ב-GPS, ואישור גישה למצלמה עבור משחקים המשתמשים בסריקת QR.
- קוד המשחק (PIN) שנמסר על ידי המפעיל ושם קבוצה מוסכם.

הרשאות מכשיר – אין אפשרות לאמת הגעה ב-GPS ללא הרשאת מיקום, ואין אפשרות לסרוק QR ללא הרשאת מצלמה. מומלץ לאשר את ההרשאות בתחילת הפעילות ולא להמתין להגעה לתחנה הראשונה.

3. תהליך הפעלה בקצרה

שלב	מה קורה	מי אחראי
1. תכנון	מגדירים מטרות למידה, קהל יעד, משך, מסלול, תחנות וכללי פעילות.	יוצר / מורה
2. בנייה	מזינים את הגדרות המשחק, יוצרים תחנות, מוסיפים רמזים, משימות ואמצעי אימות.	יוצר / מורה
3. בדיקת שטח	מבצעים מעבר מלא במסלול, בודקים GPS או QR, תקינות מדיה וזמני הליכה.	יוצר / מפעיל
4. הצטרפות	השחקנים מזינים PIN, בוחרים שם קבוצה ומאשרים הרשאות נחוצות.	שחקנים
5. משחק	הקבוצות מתקדמות בין תחנות, פותרות משימות וצוברות ניקוד.	שחקנים + מפעיל
6. סיכום	מציגים תוצאות, מקיימים שיח מסכם ומאמתים שהפעילות הושלמה.	מורה / מפעיל

4. מדריך ליוצרי משחקים ולמורים

4.1 כניסה וניהול משחקים

1. נכנסים לממשק הניהול באמצעות פרטי ההתחברות שנמסרו למשתמש.
2. במסך ניהול המשחקים בוחרים באפשרות יצירת משחק חדש. כדי לחסוך זמן, אפשר לשכפל משחק קיים ולערוך את העותק.
3. נותנים למשחק שם ברור. מומלץ שהשם יכלול את הנושא, קהל היעד והמיקום, לדוגמה: "היכרות עם שכונת תלפיות – כיתה ז'".
4. שומרים את המשחק וממשיכים למסך ההגדרות. בשלב זה אין להפיץ את קוד המשחק לפני שהמסלול והתוכן נבדקו.

4.2 הגדרות משחק

במסך ההגדרות מגדירים את פרטי המסגרת של הפעילות. ההוראות שכותבים כאן מוצגות לפני היציאה לדרך; לכן יש לציין בהן את נקודת המפגש, משך הפעילות, גבולות הגזרה, כללי הבטיחות ואיש הקשר של המפעיל.

הגדרה	בחירה מומלצת ושימוש
שם המשחק	שם קצר, מבחין וברור למשתתפים. אין להשתמש בשם כללי כגון "משחק חדש".
הוראות פתיחה	מסבירות את מטרת הפעילות, כללי הבטיחות, זמן הסיום, דרך קבלת עזרה ומה לעשות במקרה של תקלה.
סדר תחנות ליניארי	כל קבוצה מתקדמת באותו סדר. מתאים לפעילות עם רצף פדגוגי או למסלול צר שבו נדרש ויסות תנועה.
סדר תחנות אקראי	כל קבוצה עשויה לקבל סדר שונה. מתאים לפיזור עומס בין תחנות, כאשר אין תלות בין המשימות.
סדר תחנות חופשי	הקבוצה בוחרת את התחנה הבאה. מתאים למתחמים סגורים ולמשחקים שבהם אסטרטגיית הבחירה היא חלק מהחוויה.
תנאי סיום	מגדירים מתי המשחק מסתיים: לאחר השלמת כל התחנות, הגעה לניקוד יעד או מועד סיום שקבע המפעיל.

! בחירת סדר התחנות – כאשר התחנות בנויות זו על גבי זו מבחינת התוכן, יש לבחור סדר ליניארי. כאשר המטרה היא תנועה חופשית או תחרות בין קבוצות, סדר אקראי או חופשי עשוי להתאים יותר.
--

4.3 יצירת תחנה

כל תחנה מורכבת מארבעה חלקים: יעד הגעה, רמז או הכוונה, משימה ומשוב. מומלץ להשלים תחנה אחת מתחילתה ועד סופה לפני יצירת התחנה הבאה, כדי לשמור על רצף ברור ולצמצם שגיאות.

- מוסיפים תחנה חדשה ונותנים לה שם פנימי ברור למפעיל, למשל "תחנה 3 – מזרקת העירייה".
- בוחרים את שיטת אימות ההגעה: GPS, QR או חלופה שהוגדרה במשחק.
- כותבים את רמז ההגעה. הרמז צריך לכוון למקום בלי לגלות אותו מיד, ולהיות בטוח לביצוע גם עבור מי שאינו מכיר את הסביבה.
- מזינים את המשימה, אפשרויות התשובה או שדה התשובה הפתוחה, ואת כל המדיה הנלווית.
- מגדירים את התשובה הנכונה, המשוב במקרה של הצלחה והמשוב במקרה של טעות.
- מגדירים ניקוד, אם נעשה שימוש בניקוד, ושומרים את התחנה לפני המעבר לתחנה הבאה.

4.4 הגדרת אימות הגעה באמצעות GPS

באימות GPS מסמנים את מיקום התחנה על המפה או מזינים את קווי הרוחב והאורך שלה. לאחר מכן מגדירים רדיוס פגיעה: זהו המרחק המותר בין מיקום הקבוצה לבין היעד לצורך פתיחת המשימה.

- מקמו את הסיכה במקום שבו הקבוצה יכולה לעמוד בבטחה ובנגישות. אין להציב יעד מעבר לכביש, על שטח פרטי או במקום החוסם מעבר.
- בחרו רדיוס שמתאים לתנאי השטח. בשטח פתוח אפשר לבחור רדיוס קטן יותר; בסביבה עירונית צפופה, ליד מבנים או בין עצים, יש לשקול רדיוס רחב יותר כדי להתמודד עם סטיית GPS.
- בדקו את התחנה מהמכשיר שבו צפויים להשתמש המשתתפים. אין להסתפק בבדיקה על המחשב בלבד.
- נסחו את הרמז כך שיכוון לאזור ההגעה ולא ידרוש מהקבוצה לעמוד בנקודה מסוכנת רק כדי לקבל אימות.

בדיקת דיוק מיקום – GPS מושפע מקליטת לוויינים, מבנים, עצים, מזג אוויר והגדרות המכשיר. אם התחנה אינה נפתחת במהלך בדיקה, בדקו תחילה את ההרשאות, את המיקום שסומן ואת רדיוס הפגיעה.

4.5 הגדרת אימות הגעה באמצעות קוד QR

באימות QR יוצרים קוד ייחודי לתחנה, מדפיסים אותו ומציבים אותו במקום הנבחר. הקוד משמש הוכחת הגעה ולכן עליו להיות מוצב כך שהקבוצה תוכל לסרוק אותו בקלות, אך לא באופן שעלול לסכן אותה או להפריע לציבור.

- הדפיסו את הקוד בגודל קריא והגנו עליו מלחות, שמש ישירה וקיפול. מומלץ לבצע בדיקה עם כמה טלפונים לפני יום הפעילות.
- הציבו את הקוד במקום מותר, נגיש ובטוח. יש לקבל אישור כנדרש כאשר מדובר במבנה, מוסד או מרחב שאינו פתוח להצבה חופשית.
- תעדו לעצמכם את מיקום הקוד ואת מספר התחנה, והכינו קוד חלופי למקרה שהקוד נפגם או הוסר.
- אין לצלם או לשתף את קודי ה-QR עם המשתתפים לפני הפעילות, משום שפעולה זו עלולה לעקוף את תנאי ההגעה לתחנה.

4.6 כתיבת רמזים, משימות ומשוב

רמז טוב מוביל את הקבוצה למרחב הנכון, אך אינו מחליף את חוויית החיפוש. המשימה צריכה להיות קשורה לנושא הלימודי, ניתנת לביצוע בזמן סביר ובניסוח שמתאים לגיל המשתתפים. המשוב צריך להסביר מה נכון או מה כדאי לבדוק שוב, ולא להסתפק באמירה כללית של "נכון" או "לא נכון".

רכיב	הנחיה מעשית
רמז הגעה	השתמשו בפרט הנראה במקום, בחידה קצרה או בתצלום חלקי. ודאו שהרמז חד-משמעי דיו ואינו מפנה לשטח מסוכן.
שאלה אמריקאית	כתבו מסיחים סבירים, אך הבהירו מהי תשובה אחת נכונה. הימנעו מאפשרויות מבלבלות שאינן קשורות לשאלה.
שאלה פתוחה	החליטו מראש אילו ניסוחים יתקבלו. אם הדיוק המילולי קריטי, הציגו למשתתפים את אופן הכתיבה הנדרש.
תמונה, שמע או וידאו	הוסיפו מדיה רק כשהיא מקדמת את המשימה. ודאו שהקובץ או הקישור נפתחים היטב במכשיר נייד ובחיבור סלולרי.
משוב נכון	חזקו את הרעיון שנלמד וציינו בקצרה מדוע התשובה נכונה. אפשר לקשור את ההסבר לרמז לתחנה הבאה.
משוב שגוי	הציעו כיוון בדיקה ממוקד. אין לחשוף מיד את הפתרון אם מטרת הפעילות היא חקירה או ניסיון נוסף.

4.7 בדיקת המשחק לפני פרסום

לפני שמפיצים PIN, יש לבצע הרצה מלאה של המשחק בדיוק כפי שהשחקנים אמורים לבצע אותו. יש לעבור לפי סדר התחנות שנבחר, לנסות תשובה נכונה ותשובה שגויה, לאמת את כל קודי ה-QR או נקודות ה-GPS ולבדוק שהמשוב והרמז הבא משתחררים כמצופה.

! בדיקת משתמש אמיתי – מומלץ שאדם שלא בנה את המשחק יבצע הרצה עצמאית. בדיקה זו חושפת רמזים לא ברורים, שגיאות ניווט והנחות מוקדמות של היוצר.

4.8 הפצת קוד המשחק ותדריך פתיחה

לאחר בדיקה מלאה, מאתרים את קוד המשחק (PIN) בממשק הניהול ומעבירים אותו למשתתפים. מומלץ למסור את הקוד רק בתחילת הפעילות, יחד עם הסבר קצר על זמן הסיום, אזור הפעילות, כללי הבטיחות ודרך יצירת הקשר עם המפעיל.

- הציגו למשתתפים כיצד להזין את קוד המשחק וכיצד לבחור שם קבוצה שאין בו פרטים אישיים מיותרים.
- הנחו את הקבוצות לבדוק הרשאות מיקום ומצלמה עוד לפני פתיחת הרמז הראשון.
- קבעו זמן ומיקום מדויקים לסיום, וכן הוראה ברורה מה לעשות כאשר קבוצה מאבדת קליטה או נתקלת בבעיה.

5. מדריך לשחקנים ולתלמידים

5.1 הצטרפות למשחק

1. פותחים את קישור המשחק או את היישומון לפי הנחיית המפעיל.
2. בוחרים שם קבוצה מתאים. אין להזין מספרי טלפון, כתובות או מידע אישי שאינו דרוש לפעילות.
3. בוחרים איור או אוטאר, אם האפשרות מוצגת.
4. מאשרים גישה למיקום ולמצלמה כאשר המשחק מבקש זאת, בהתאם לשיטת אימות התחנות.
5. קוראים את הוראות הפתיחה במלואן לפני לחיצה על התחלת המשחק.

5.2 מסך הרמז והגעה לתחנה

מסך הרמז מציג את המידע המוביל לתחנה הבאה. הרמז עשוי להיות טקסט, תמונה, כתב חידה, קטע שמע או הוראה אחרת. יש לקרוא או לצפות בו יחד, להחליט על דרך ההגעה ולנוע רק בתוך גבולות הפעילות שהגדיר המפעיל.

כלל תנועה – אין לחצות כביש או להיכנס לשטח שאינו בטוח רק כדי לקצר דרך. במקרה של ספק, עוצרים, בודקים את הסביבה ופונים למפעיל.

5.3 אימות הגעה לתחנה

כאשר הקבוצה חושבת שהגיעה ליעד, היא עוברת למסך האימות. אופן הפעולה תלוי בשיטה שקבע יוצר המשחק.

שיטת אימות	מה עושים
GPS	עומדים באזור היעד, מוודאים שהמיקום במכשיר פעיל ולוחצים על "בדוק מיקום". אם ההגעה אושרה, המשימה נפתחת.
QR	פותחים את הסורק, מאפשרים גישה למצלמה במידת הצורך וממקמים את הקוד בתוך מסגרת הסריקה. לאחר זיהוי תקין נפתחת המשימה.

אם האימות אינו מצליח, אין לעבור לתחנה הבאה בלי אישור. יש לנסות שוב לאחר כמה רגעים, לבדוק הרשאות ומיקום, ואם הבעיה נמשכת – לפנות למפעיל.

5.4 פתרון משימה וקבלת משוב

המשימה נפתחת רק לאחר אימות הגעה מוצלח. קוראים את ההנחיה בעיון, מפעילים מדיה אם קיימת ועונים לפי סוג השאלה: בחירת תשובה אחת או יותר, הקלדת תשובה או ביצוע משימה שהמפעיל הגדיר. לפני שליחה, מומלץ שכל חברי הקבוצה יסכימו על התשובה.

לאחר שליחת התשובה מתקבל משוב. משוב חיובי יכול להוסיף נקודות ולפתוח את הרמז הבא. משוב שגוי עשוי לאפשר ניסיון נוסף או להציג הכוונה, לפי ההגדרות שנקבעו במשחק.

5.5 דירוג וסיום המשחק

במסך המובילים מוצגים הניקוד והתקדמות הקבוצות כאשר אפשרות זו הופעלה על ידי המפעיל. הדירוג נועד לשקף את מהלך המשחק, אך אינו מחליף את ההנחיה להתקדם בבטחה ובשיתוף פעולה. בסיום כל התחנות או בהגעה לתנאי הסיום, מוצג מסך סיכום עם תוצאת הקבוצה.

בסיום הפעילות – לאחר הצגת מסך הסיום יש להגיע לנקודת המפגש שקבע המפעיל, גם אם קבוצה אחרת סיימה מוקדם יותר או הניקוד אינו סופי.

6. ניהול המשחק בזמן אמת

לוח הבקרה החי מיועד למפעילים שהרכיב הופעל עבורם. הוא מאפשר לצפות בהתקדמות הקבוצות, בתחנות שהושלמו, בניקוד המצטבר ובזמני ההגעה. יש להשתמש במידע זה כדי לתמוך בפעילות, לזהות קבוצה שמתעכבת ולספק סיוע ענייני – ולא כדי להחליף השגחה אנושית בשטח.

- לפני ההזנקה, ודאו שכל הקבוצות רשומות ושמותיהן ברורים לזיהוי.
- במהלך הפעילות, עקבו אחר קבוצה שלא התקדמה זמן ממושך ובדקו אם היא זקוקה לרמז, תמיכה טכנית או עזרה בשטח.
- כאשר מסלול עמוס, השתמשו בדשבורד כדי לווסת תנועה בין תחנות או לשלוח קבוצה להפסקה קצרה לפי הצורך.
- בסוף הפעילות, שמרו או תעדו את הנתונים הדרושים לשיח המסכם בהתאם למדיניות הארגון ולהרשאות שהוגדרו.

7. המלצות לתכנון פעילות איכותית ובטוחה

7.1 תכנון פדגוגי

- הגדירו שתי מטרות למידה לכל היותר למשחק קצר. התחנות צריכות לקדם מטרות אלה ולא להיות אוסף של חידות ללא קשר.
- התאימו את רמת השפה, המרחקים, משך המשימות והמורכבות לגיל המשתתפים ולמאפייני הקבוצה.
- שלבו משימות הדורשות התבוננות, שיח וקבלת החלטות משותפת, ולא רק חיפוש מהיר של תשובה ברשת.
- תכננו שיח מסכם קצר בסיום: מה התגלה, מה היה מאתגר ואיך התוכן קשור למקום שבו פעלו המשתתפים.

7.2 בטיחות, נגישות ופרטיות

- בצעו סיור מקדים במסלול בשעה דומה לשעת הפעילות. בדקו עומס תנועה, עבודות בדרך, הצללה, תאורה, מדרכות ונקודות מפגש.
- הימנעו מתחנות ליד כבישים סואנים, מקומות מבודדים, שטחים פרטיים, אזורי בנייה ומעברים שאינם נגישים לקבוצה.
- תכננו חלופה למזג אוויר קיצוני, לחוסר קליטה ולתחנה שאינה נגישה לכל המשתתפים.

- אספו רק מידע אישי הנחוץ להפעלת המשחק. העדיפו שמות קבוצה או כינויים על פני שמות מלאים, ושמרו על מדיניות הפרטיות של הארגון.
- הבהירו למשתתפים שאין לפרסם תמונות, מיקומים או תוכן של משתתפים אחרים ללא הסכמה מתאימה.

8. פתרון תקלות נפוצות

תופעה	פעולות בדיקה	מתי לפנות למפעיל
המשחק אינו נפתח	בדקו קישור, חיבור אינטרנט, דפדפן עדכני ורענון דף. נסו לעבור לרשת אחרת אם אפשר.	אם הדף עדיין אינו נפתח לאחר בדיקת החיבור.
קוד PIN אינו מתקבל	ודאו שהקוד הוזן בדיוק כפי שנמסר, בלי רווחים מיותרים. בדקו שלא נבחר משחק אחר.	אם הקוד עדיין נדחה או שהמשחק אמור להתחיל אך אינו זמין.
GPS אינו מאמת הגעה	אפשרו מיקום, צאו לשטח פתוח, המתינו מעט לעדכון המיקום ונסו שוב. ודאו שהקבוצה עומדת באזור התחנה.	אם הבעיה נמשכת או אם היעד נראה שונה מההנחיה.
QR אינו נסרק	אפשרו מצלמה, נקו עדשה, שפרו תאורה ושמרו על מרחק מתאים מהקוד. נסו לסרוק ללא השתקפויות.	אם הקוד פגום, חסר או עדיין אינו מזוהה.
סרטון או שמע אינם פועלים	בדקו קליטה, עוצמת קול, אוזניות וחסימת הפעלה אוטומטית בדפדפן. נסו לפתוח את המדיה מחדש.	אם המדיה נחוצה לפתרון המשימה ואינה נטענת.
המסך נתקע או מתרענן	סגרו יישומים כבדים, רעננו את העמוד והתחברו מחדש אם נדרש. אין ליצור קבוצה חדשה בלי הנחיית מפעיל.	אם ההתקדמות או הניקוד אינם מופיעים לאחר התחברות מחדש.

כלל חשוב במקרה תקלה – אין לנחש תשובה, לעקוף תחנה או לשתף קוד QR של תחנה אחרת. המפעיל יכול לאמת את המצב ולתת פתרון הוגן לכל הקבוצות.

9. שאלות נפוצות

האם כל משתתף צריך טלפון משלו?

לא בהכרח. אפשר לעבוד בקבוצות עם טלפון אחד לכל קבוצה, כל עוד זה תואם את כללי המפעיל ואת אופי המשימות.

מה עושים אם אין קליטה בתחנה?

ניגשים למקום בטוח עם קליטה טובה יותר, בודקים אם אפשר להתחבר לרשת זמינה ופונים למפעיל. אין לעזוב את תחום הפעילות ללא הנחיה.

האם אפשר להשתמש ב-GPS וב-QR באותו משחק?

כן. אפשר לבחור שיטת אימות מתאימה לכל תחנה לפי תנאי השטח והמטרה של אותה תחנה.

למה המשחק מבקש הרשאת מיקום?

הרשאת המיקום נדרשת רק כאשר המשחק משתמש באימות GPS. ללא הרשאה זו המערכת אינה יכולה לבדוק שהקבוצה הגיעה לאזור התחנה.

למה המשחק מבקש הרשאת מצלמה?

הרשאת המצלמה נדרשת לסריקת קודי QR. היא מאפשרת לזהות את הקוד שהוצב בתחנה.

האם דירוג הקבוצות מתעדכן מיד?

כאשר הדירוג בזמן אמת הופעל והחיבור תקין, העדכון מתבצע במהלך המשחק. ייתכן עיכוב קצר בהתאם לחיבור הנתונים של המכשיר.

מה עושים אם הקבוצה סיימה לפני הזמן?

עוברים לנקודת הסיום או לנקודת המפגש שקבע המפעיל וממתינים להנחיות. אין להתחיל פעילות חדשה או לשנות תחנות באופן עצמאי.

10. רשימת בדיקות לפני פרסום והפעלה

רשימה זו מיועדת ליוצר המשחק או למפעיל. יש להשלים אותה לפני פרסום קוד המשחק ולפני יציאת המשתתפים לשטח.

☐	שם המשחק, הוראות הפתיחה ותנאי הסיום הוזנו ונבדקו.
☐	סדר התחנות שנבחר מתאים למטרות הפעילות ולתנאי השטח.
☐	כל התחנות כוללות רמז, משימה, תשובה נכונה ומשוב תקין.
☐	כל קישורי המדיה נפתחים בטלפון חכם ובחיבור סלולרי.
☐	נקודות GPS נבדקו בשטח ורדיוסי הפגיעה מתאימים לתנאים בפועל.
☐	קודי QR הודפסו, נסרקו בהצלחה והוצבו במקום מאושר, בטוח ונגיש.
☐	בוצעה הרצה מלאה של המשחק במכשיר נייד, כולל תשובה נכונה ותשובה שגויה.
☐	נקבעו איש קשר, זמן סיום, נקודת מפגש ותכנית פעולה במקרה של תקלה או מזג אוויר חריג.
☐	המשתתפים קיבלו תדריך בטיחות, הנחיות שימוש ודרך לקבלת עזרה.
☐	קוד המשחק (PIN) נשמר והופץ רק לאחר שכל הבדיקות הושלמו.

11. נספח : תבנית לתכנון תחנה

אפשר להשתמש בתבנית הבאה בעת תכנון פעילות. מומלץ למלא את כל השדות לפני הזנת התחנה במערכת.

שדה	מה למלא
מספר התחנה ושם פנימי	לדוגמה : 04 – בית הספר הישן.
מטרת למידה	איזה ידע, מיומנות או תובנה המשתתפים אמורים לפתח בתחנה?
מיקום	כתובת, תיאור נקודת ציון וקואורדינטות GPS או מקום הצבת QR.
שיטת אימות	QR / GPS / חלופה שהוגדרה.
רמז הגעה	נוסח הרמז והמדיה שתוצג, אם קיימת.
משימה	נוסח ההנחיה המלא, סוג השאלה וכל אפשרויות התשובה.
תשובה נכונה וניקוד	הפתרון המצופה, חלופות קבילות ומספר הנקודות.
משוב	משוב לתשובה נכונה ומשוב לתשובה שגויה או להמשך ניסיון.
בדיקות בטיחות ונגישות	סיכונים שזוהו, חלופה נדרשת והנחיות תנועה רלוונטיות.
תוצאת בדיקת שטח	תאריך, מכשיר שנבדק, תוצאה ותיקונים שבוצעו.